



SERRES-DE-NUIT

LA CAMPAGNE

EPISODE 2 SUR 9

Weird West

- Ever-Triumphant Trail
- Oregon Trail
- Overland Trail
- Santa Fe Trail
- Texas Trail
- Chisholm Trail
- +++ Major Railroad
- ++ Minor Railroad
- X Battlefield
- Major City
- Strange Locale
- Ghost Trail



AVANT DE COMMENCER

LES PJ SAVENT MAINTENANT QU'ILS SONT VENUS CHERCHER UN CHAMAN INDIEN ET QUE CE DERNIER A ÉTÉ EMMENÉ PAR UNE TROUPE YANKEE DIEU SEUL SAIT OÙ. LES INFORMATIONS DONNÉES PAR BASILE « LE FRANÇAIS » LAGRANGE DEVRAIENT LES CONDUIRE À RETOURNER SUR LEURS PAS POUR SUIVRE LA PISTE DE LA TROUPE DES UNIONISTE.

BASILE EST MAINTENANT INUTILE À L'HISTOIRE. LES PJS PEUVENT LE TUER, LE LAISSER PARTIR OU L'EMBAUCHER POUR UN TEMPS CELA N'A PLUS D'IMPORTANCE.

SYNOPSIS

LES PJS RETOURNENT DANS LA GROTTE OÙ L'AVENTURE A COMMENCÉ. ILS DEVRONT S'INFILTRER DANS UN CAMP NORDISTE POUR RETROUVER L'INDIEN ET EN RESSORTIR AVEC. SEULEMENT LES SUDISTES, VAINCUS LA VEILLE OU L'AVANT-VEILLE, VONT AJOUTER DE L'IMPRÉVU EN LANÇANT UNE ATTAQUE SURPRISE SUR LE CAMP.

EPISODE 2 : CE FORT EN HAUT DE LA COLLINE

CHAPITRE 1 : RETOUR AU POINT DE DEPART

SELON LEURS ACTES DANS « GOD BLESS », LA SORTIE DE LA VILLE PEUT ÊTRE MOUVEMENTÉE POUR LES PJS. ILS PEUVENT ÊTRE OBLIGÉS DE SE CACHER OU DE TENDRE UNE EMBUSCADE POUR ÉCHAPPER À UN GROUPE DE POURSUIVANTS MENÉS PAR LE SHÉRIF BAKER.

PENDENT LEURS PÉRIPÉTIES EN VILLE, LE DEADLAND CRÉÉ PAR LE CHAMAN AUX BRAS NOIRS A CONTINUÉ À PRODUIRE SON EFFET TOUT EN S'ESTOMPANT PROGRESSIVEMENT. LES ZOMBIES ONT DONC POURSUIVI L'ASCENSION DE LA COLLINE POUR ATTEINDRE LA GROTTE, ET LA FORÊT QUI ENTOURE CETTE DERNIÈRE EST PLEINE DE CADAVRES AMBULANTS QUI PERDENT CEPENDANT DE LEUR VIGUEUR AU FUR ET À MESURE QUE LE DEADLAND S'ÉVANOUIT. ILS SONT DONC EXTRÊMEMENT LENTS. POUR LES PJS, IL SERA NÉANMOINS TRÈS DIFFICILE D'APPROCHER SANS QUE L'UN D'EUX NE FASSE UNE DIVERSION PENDANT QUE LES AUTRES OBSERVENT LES TRACES ET CHERCHENT LA DIRECTION À PRENDRE.

EN HAUT DE LA COLLINE, LES ARBRES CACHENT L'HORIZON AU SUD ET LES PJS DEVRONT GRIPPER ENCORE UN PEU POUR DÉCOUVRIR CE CI :

- LES TRACES SONT TOUJOURS VISIBLES ET PARTENT VERS LE SUD.
- AU SOMMET D'UNE COLLINE UN PEU PLUS AU SUD, SE TROUVENT LES RUINES D'UNE ANCIENNE BOURGADE.
- AU LOIN, TOUJOURS VERS LE SUD ET SUR UNE COLLINE, SE TROUVE UN FORT EN BOIS VISIBLEMENT OCCUPÉ.

CHAPITRE 2 : ATTEINDRE LE FORT

DES PATROUILLES DE SOLDATS QUADRILLENT LA ZONE. CERTAINES COMPTENT UNE VINGTAINÉ DE SOLDATS TANDIS QUE D'AUTRES N'EN COMPTENT DE CINQ OU MÊME TROIS.

CES DERNIERS VIENDRONT LES INTERPELER PACIFIQUEMENT AVEC LE MÊME DISCOURS À CHAQUE FOIS : LA ZONE EST DÉSORMAIS UN TERRITOIRE MILITAIRE SOUS CONTRÔLE DE L'UNION SUITE À LA BATAILLE QUI A EU LIEU QUELQUES JOURS PLUS TÔT DANS LA VALLÉE. LES PJS SONT INVITÉS À RETOURNER À GOD BLESS OÙ UNE DILIGENCE LES RAMÈNERA À LAWRENCE.

SI LES PJS NE SONT PAS TRÈS SUBTILS OU TROP INSISTANTS, UNE PATROUILLE LES PRENDRA EN CHASSE ET TENTERA DE LES ABATTRE EN LES TRAITANTS D'ESPIONS SUDISTES.

POUR ATTEINDRE LE CAMP, LES PJS ONT LES SOLUTIONS SUIVANTES (EN PLUS DE CELLES QU'ILS POURRAIENT INVENTER) :

- TENDRE UN PIÈGE À UNE PATROUILLE ET PRENDRE LEURS UNIFORMES. IL FAUT ÊTRE TRÈS RAPIDE ET TRÈS DISCRET CAR LA ZONE FOURMILLE DE YANKEE ET DES COUPS DE FEU FERAIENT INTERVENIR DES RENFORTS.
- SE GLISSER DE NUIT ENTRE LES PATROUILLES. CELA N'EST POSSIBLE QU'À PIED ET ÇA POSE ENCORE LE PROBLÈME DE L'ENTRÉE DANS LE CAMP.
- DANS LA VILLE EN RUINE, UN GROUPE DE QUATRE BANDITS (ADAPTER CE NOMBRE EN FONCTION DU NIVEAU ET DU NOMBRE DE VOS JOUEURS), ATTENDENT QUE LES MOUVEMENTS DE TROUPES DANS LA VALLÉE SE CALMENT. ILS ONT ATTAQUÉ UN CONVOI DE RAVITAILLEMENT NORDISTE IL Y A QUELQUES JOURS ET ONT FAIT ROUTE VERS LE SUD. MALHEUREUSEMENT POUR EUX, ILS SONT TOMBÉS SUR CETTE ZONE BOURRÉE D'UNIFORMES BLEUS ET ILS SONT COINCÉS AVEC LEUR PRISE. ILS ONT DONC UN CHARIOT CONTENANT TROIS UNIFORMES DE L'UNION, 12 WINCHESTERS, QUATRE TONNEAUX DE POWDRE ET UN D'EAU. IL DEVAIT Y AVOIR PLUS MAIS C'EST TOUT CE QU'ILS ONT PU RÉCUPÉRER. QUAND LES PJS ARRIVENT SUR PLACE, ILS DÉCOUVRENT UN CHARIOT DONT LE CONTENU LEUR EST INCONNU, DEUX BONSHOMMES EN TRAIN DE FAIRE CUIRE LEUR CONSERVE DE FAYOTS AUTOUR D'UN FEU ET DEUX AUTRES EN TRAIN DE MONTER LA GARDE. UN CHIEN D'ATTAQUE DORT DANS LE CHARIOT.
- ILS PEUVENT SE GLISSER DANS UN CONVOI QUI RAMÈNE DU MATÉRIEL AU CAMP : DEUX CANONS ET UNE CHARRETTE DE MATÉRIEL DIVERS. IL EST POSSIBLE DE SE CACHER DANS ET SOUS LA CHARRETTE À CONDITION DE POUVOIR L'ATTEINDRE.

RÈGLE MAISON : LES JETONS VERTS.

À CE MOMENT-LÀ DE LA PARTIE, VOS JOUEURS DEVRAIENT COMMENCER À ÉLABORER UN PLAN. LAISSEZ-LES FAIRE JUSQU'À CE QU'ILS TOMBENT D'ACCORD. DEMANDEZ-LEUR ALORS UN JET DANS UNE COMPÉTENCE QU'ILS ONT UTILISÉ POUR MONTER LEUR PLAN (DANS CE CAS, IL S'AGIRA SUREMENT DE CONNAISSANCE (DÉGUISEMENT), PERSUASION, DISCRÉTION, INTIMIDATION, PISTAGE...

DONNER AU JOUEUR UN JETON VERT POUR CHAQUE SUCCÈS/RELANCE OBTENUS SUR SON JET.

À N'IMPORTE QUEL MOMENT LORS DE LA RÉALISATION DU PLAN (DONC DANS LE CAMP) LES JOUEURS POURRONT DÉPENSER LEURS JETONS SOIT POUR OBTENIR UN +2 SUR N'IMPORTE QUEL JET DE TRAIT, SOIT POUR RÉDUIRE UNE DIFFICULTÉ OU OBTENIR UN AVANTAGE. (IL Y A MOINS DE GARDE QUE PRÉVU, LA CLÉ EST SUR LE BUREAU, TU TROUVES DES MUNITIONS...)

NDA : CETTE RÈGLE MAISON M'A ÉTÉ INSPIRÉE PAR L'ARTICLE « FAITES UN PUT.. DE PLAN » DE THOMAS BERJOAN, PUBLIÉ DANS CASUS BELLI #6, LUI-MÊME S'ÉTANT INSPIRÉ DU JEU DE RÔLE DES MILLE MARCHES. MERCI À EUX.

CHAPITRE 3 : LE 4ÈME RÉGIMENT DE CAVALERIE DU NEBRASKA

LES PJS DOIVENT DONC SE TROUVER MAINTENANT À L'INTÉRIEUR DU CAMP DU 4ÈME RÉGIMENT DE CAVALERIE DU NEBRASKA. CE CAMP EST PRESQUE LÀ PAR HASARD. LES NORDISTES, DANS LEUR VOLONTÉ DE RALLIER À LEUR CAUSE L'OKLAHOMA, ONT COMMENCÉ, IL Y A QUELQUES ANNÉES, PAR ENVOYER UN DÉTACHEMENT DE SOLDATS AFIN D'AIDER LA POPULATION À SÉCURISER LA RÉGION ET À LA PROTÉGER DES INDIENS ET DES BANDITS. SEULEMENT LES SUDISTES ONT EU AUX AUSSI LA MÊME IDÉE ET IL S'EN EST DONC SUIVIE UNE ESCALADE DE L'ARMEMENT AVEC UNE SORTE DE GUERRE FROIDE.

PUIS EST VENU LE TEMPS DU RETRAIT, DES MOUVEMENTS DE TROUPES ET DE LA FRUSTRATION. AUTANT D'ÉLÉMENTS QUI ONT CONDUIT À L'ÉCLATEMENT SANGLANANT DE L'ÉPISODE 1.

AUJOURD'HUI, CE FORT CONTIENT PRÈS DE CINQ CENTS HOMMES, SOLDATS RÉGULIERS OU JAYHAWKERS. TOUT ENGAGEMENT DES TROUPES SUDISTES AYANT ÉTÉ FORMELLEMENT INTERDIT POUR CAUSE DE TRÊVE ET DE RETRAIT DES TROUPES, LE COLONEL WILBANKS ET SON ÉTAT-MAJOR SE TROUVENT DANS UNE SITUATION DÉLICATE. DE PLUS, LA PRÉSENCE SECRÈTE DE MEMBRES DE L'AGENCE ET D'UN PRISONNIER INDIEN NE SONT PAS POUR ARRANGER LES CHOSSES.

MAIS WILBANKS EST UN MALIN ET IL SAIT QUE CE FIASCO PASSERA MIEUX AUPRÈS DE SES SUPÉRIEURS S'IL LEUR LIVRE UN CHAMAN ÉTRANGE QUI SEMBLE INTÉRESSER TOUT LE MONDE.

L'INDIEN EST DONC RETENU À L'INSU DE TOUS DANS LA MAISON EN RONDIN AU FOND DU CAMP (VOIR PLAN) OÙ MEMBRES DE L'AGENCE ET OFFICIERS SE DISPUTENT POUR SAVOIR QUI DOIT LE GARDER. LA SITUATION EST TENDUE D'AUTANT PLUS QUE LA CABANE SE TRANSFORME PEU À PEU EN DEADLAND À CAUSE DE LA PRÉSENCE MALÉFIQUE DU DERNIER FILS.

UNE FOIS DANS LE CAMP, LES PJS SONT LIBRES DE LEURS ACTIONS. VOICI QUELQUES ÉLÉMENTS POUR ANIMER CE PASSAGE.

- SI UN PJ A UN TALENT (DANSE, CHANT, CUISINE, MUSIQUE) IL SERA CONVIER À VENIR PRÉSENTER FAIRE UNE DÉMONSTRATION AU MESS DES OFFICIERS.

- LES PJ AVEC DES UNIFORMES DE SOLDATS SE VOIENT CONFIER DES TÂCHES QUI LEUR PERMETTRONT DE FURETER DANS LE CAMP : RENTRER DU BOIS POUR LE CHAUFFAGE, NETTOYER LES LATRINES, SOIGNER LES CHEVAUX...

- LES SOLDATS SONT MÉCONTENTES, ILS N'ONT PLUS QU'UN REPAS PAR JOUR. SI LES PJS SONT ARRIVÉS AVEC LE CHARIOT DES BANDITS, LES SOLDATS LEUR REPROCHENT DE NE PAS AVOIR AMENÉ DE LA NOURRITURE COMME CONVENU.

FAITES LES TOURNER UN MOMENT DANS LE CAMP, LE TEMPS DE S'IMPREGNER DE SON RYTHME : BLESSÉS À SOIGNER, JEUX DE CARTE ET DE DÉS, CONTREBANDE D'ALCOOL ET DE TABAC, BANJO AUTOUR DU FEU, DERNIÈRE CONSERVE PARTAGÉE, OFFICIER SYMPA OU SÉVÈRE, RÉCIT D'EXPLOIT LORS DE L'AFFRONTLEMENT AVEC LES SUDISTES...

CHAPITRE 4 : LA CABANE AU FOND DU CAMP

LES PJS VONT FINIR PAR TROUVER L'INDIEN. IL EST BÂILLONNÉ ET LIGOTÉ SUR UNE CHAISE. LA PORTE EST GARDÉE PAR UN SOLDAT TANDIS QU'UN SECOND FAIT LE TOUR DE LA CABANE, SON FUSIL À L'ÉPAULE. ILS SONT TOUS LES DEUX TENUS AU SECRET ET SONT LES SEULS À SAVOIR CE QUI SE PASSE. ILS SERONT FACILE À DISTRAIRE NOTAMMENT GRÂCE À DE LA NOURRITURE, DE L'ALCOOL, UNE ÉMEUTE (AVEC UN SUCCÈS SUR UN JET DE PERSUASION) OU SUR N'IMPORTE QUEL AUTRE THÈME (AVEC DEUX RELANCES SUR UN JET DE PERSUASION).

À L'INTÉRIEUR, LA TRANSFORMATION EN DEADLAND A DÉJÀ COMMENCÉE. WILBANKS ET L'AGENT LANE SONT À DEUX DOIGTS D'EN VENIR AUX MAINS. DEUX OFFICIERS ET DEUX AGENTS SONT ÉGALEMENT PRÉSENTS ET ÉGALEMENT PRÊT À EN DÉCOUDRE. LE COLONEL WILBANKS VEUT RAMENER LE CAPTIF À WASHINGTON ALORS QUE L'AGENT LANE VEUT LE CONDUIRE À SON AGENT DE LIAISON À LAWRENCE (C'EST FAUX, ÇA MISSION EST SIMPLEMENT DE L'ABATTRE MAIS IL N'EN A PAS ENCORE EU L'OCCASION).

AJOUTER DES SCÈNES BIZARRES SI LES PJS OBSERVENT : UN DES OFFICIERS SORT SON SABRE ET ATTAQUE UN RAT EN PLEURANT D'HORREUR COMME S'IL S'AGISSAIT D'UNE ABOMINATION, UN AGENT PARLE AVEC TENDRESSE À UNE CHAISE. SI LES PJS ATTENDENT PLUS ENCORE, L'AUTRE OFFICIER ATTAQUE SA PROPRE MAIN AU COUTEAU JUSQU'À CE QU'IL N'EN RESTE QUE DE LA CHARPIE, LE SECOND AGENT COMMENCE À METTRE LE FEU À LA CABANE, WILBANKS ET LANE EN VIENNENT À SE BATTRE. PENDANT CE TEMPS, LE CHAMAN RESTE PARFAITEMENT IMPASSIBLE.

CHAPITRE 5 : LA CONTRE-ATTAQUE

C'EST À PEU PRÈS À CE MOMENT-LÀ QUE LES PJ ENTENDRONT UNE ÉNORME EXPLOSION. PRESQUE EN PYJAMA ET AVEC DES ARMES DE FORTUNES, LES SURVIVANTS SUDISTES DE L'AFFRONTLEMENT QUI A EU LIEU DANS LA VALLÉE LANCENT UNE CONTRE-ATTAQUE. AU LIEU DE SE LAISSER MOURIR DE FROID DANS LA NEIGE OU DE FUIR DEVANT LA TRAQUE DES NORDISTES, ILS ONT DÉCIDÉ DE LANCER UNE DERNIÈRE OFFENSIVE. ILS NE SONT QUE SOIXANTE MAIS ONT ENCORE UN CANON QU'ILS ONT CHARGÉ AVEC DE LA GRENAILLE. IL PEUT TIRER TROIS FOIS.

UNE FOIS LA PORTE PULVÉRISÉE, LES SURVIVANTS, ARMÉS DE SABRES CASSÉS, DE BÂTONS ET D'ARMES À FEU DONT LE CHARGEUR N'EST PAS PLEIN, LANCERONT LEUR BAROUD D'HONNEUR EN SE DIRIGEANT DIRECTEMENT VERS LA FOSSE AUX PRISONNIERS (ILS ONT FABRIQUÉ DES ÉCHELLES DE FORTUNE POUR CETTE OCCASION) ET VERS LE HANGAR À MUNITION OÙ ILS COMPTENT TROUVER DE QUOI ARGUMENTER DANS LE DÉBAT QUI S'ANNONCE.

LES PJS N'ONT PLUS LE CHOIX, ILS DOIVENT INTERVENIR. LE PREMIER RÉFLEXE DE L'AGENT LANE EST DE SORTIR PAR DERRIÈRE AVEC L'INDIEN. IL SAIT QU'IL DOIT LE TUER MAIS TANT QU'IL RESTE EN VIE, IL LUI OFFRE UNE MONNAIE D'ÉCHANGE. IL N'HÉSITERA PAS À UTILISER UNE NOUVELLE FOIS LE MNÉMOMISEUR ET SES HOMMES (DEUX À L'INTÉRIEUR ET DEUX À L'EXTÉRIEUR DONT L'AGENT DOUGLAS) LE COUVRIRONT

UN PERSONNAGE QUI REÇOIT UN FLASH DU MNÉMOMISEUR OUBLIE TOUT CE QUI S'EST PASSÉ ET NE SAIT NI POURQUOI IL EST LÀ NI QUI SONT LES GENS AUTOUR DE LUI. S'IL PORTE UN UNIFORME, IL PEUT PENSER ÊTRE UN SOLDAT. EN TERMES DE JEU, LA LOGIQUE VOUDRAIT QU'IL NE REÇOIVE PAS DE PRIME POUR CET ÉPISODE. NÉANMOINS, CELA ÉTANT UN PEU RUDE POUR LE JOUEUR, JE DÉCONSEILLE D'APPLIQUER CETTE LOGIQUE.

LES OFFICIERS QUITTERONT LES LIEUX AU PLUS VITE POUR ORGANISER LA DÉFENSE DU FORT SAUF SI LES PJS LES ATTAQUENT. WILBANKS, LUI, LE LAISSERA PAS L'INDIEN PARTIR MAIS IL SE DÉFENDRA QUAND MÊME SI ON L'ATTAQUE.

CONCLUSION

LA FIN PEUT ÊTRE DIFFÉRENTE, D'UNE PARTIE À L'AUTRE. LANE S'ENFUIRA À CHEVAL DÈS QUE POSSIBLE, SERRES-DE-NUIT ESSAYERA DE TRANCHER SES LIENS ET D'ENLEVER SON BÂILLON À LA PREMIÈRE OCCASION, WILBANKS, RENDU FOU PAR LA PRESSION ET LE DEADLAND, FERA N'IMPORTE QUOI POUR RÉCUPÉRER L'INDIEN.

CET ÉPISODE EST RISQUÉ CAR LA CAMPAGNE PEUT PRENDRE FIN MAINTENANT. EN EFFET, LES JOUEURS PEUVENT PERDRE L'INDIEN OU LANE PEUT LE TUER S'IL EST ACCULÉ.

SI CELA SE PRODUIT MAIS QUE VOUS SOUHAITEZ CONTINUER LA CAMPAGNE, CONSTRUISEZ UN SCÉNARIO DANS LEQUEL LES PJ CAPTURERONT À NOUVEAU L'INDIEN AUX BRAS NOIRS. S'IL EST ABATTU, SON FANTÔME REVIENDRA ET IL SERA LA NOUVELLE QUÊTE DES PJ. DANS CE CAS FAITES EN SORTE DE RECOLLER L'HISTOIRE AVEC L'ÉPISODE 4/8 GRÂCE À DES RUMEURS QUI VOUDRAIENT D'UN TRAIN AIT EU À FAIRE À DES INDIENS MENÉS PAR UN FANTÔME AUX BRAS NOIRS. UN DÉTACHEMENT SUDISTE, AUQUEL LES PJ SE JOINDRONT, PRENDRA LA ROUTE POUR PORTER ASSISTANCE AUX RESCAPÉS DE L'ATTAQUE. IL NE VOUS RESTE PLUS QU'À SUIVRE L'HISTOIRE À PARTIR DU CHAPITRE 3 DE L'ÉPISODE 4

SI TOUT SE PASSE BIEN, LES PJS DEVRAIENT SE TROUVER À LA FIN DE L'ÉPISODE AVEC L'INDIEN AUX BRAS NOIRS BÂILLONNÉ.

ET POUR UN ONE-SHOT...

LES PJS SONT SIMPLEMENT ENGAGÉS POUR RAMENER À LEUR EMPLOYEUR UN CHAMAN INDIEN QUI A ÉTÉ CAPTURÉ PAR DES YANKEES. IL N'Y A RIEN D'AUTRE À CHANGER SI CE N'EST QUE LES PJ DOIVENT AVOIR EU VENT DE LA BATAILLE QUI A EU LIEU POUR EXPLIQUER LA CONTRE-ATTAQUE DÉSESPÉRÉE DES CONFÉDÉRÉS.

ANNEXES

BESTIAIRE:

- ❖ LES BANDITS DANS LE VILLAGE EN RUINE : « HORS-LA-LOI » P.322, METTEZ UN LEADER JOKER AVEC DES CARACTÉRISTIQUES UN PEU BOOSTÉES SI VOUS VOULEZ RENDRE TOUT CELA PLUS ÉPIQUE.
- ❖ LEUR CHIEN : CHIEN P. 260
- ❖ LES SOLDATS YANKEES : CITADIN P. 325
- ❖ LES OFFICIERS YANKEES : (SOLDAT, OFFICIER P.326. POUR WILBANKS, AUGMENTEZ TOUS LES TRAITS D'UN NIVEAU DE DÉ ET LA PARADE ET LA RÉSISTANCE D'UN POINT. AJOUTEZ L'ATOUT « LEADER NATUREL ». C'EST UN JOKER.)
- ❖ AGENTS LANE ET DOUCLAS : (AGENT P.319. AUGMENTEZ TOUS LES TRAITS D'UN NIVEAU DE DÉ ET LA PARADE ET LA RÉSISTANCE D'UN POINT. CE SONT DES JOKERS.)
- ❖ AGENTS : P.319
- ❖ SERRES-DE-NUIT : VOIR AUTRE ANNEXE PDF (TÉLÉCHARGEABLE SUR LE SITE)
- ❖ TRAQUEURS : VOIR AUTRE ANNEXE PDF (TÉLÉCHARGEABLE SUR LE SITE)

QUELQUES MUSIQUES :

- ❖ DE RETOUR À LA CAVERNE :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=0gscut1p4rY](http://www.youtube.com/watch?v=0gscut1p4rY)
- ❖ ÉVITER LES PATROUILLES POUR ATTEINDRE LE CAMP OU S'APPROCHER DES BANDITS DANS LE VILLAGE EN RUINES :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=LAWy0H976XU](http://www.youtube.com/watch?v=LAWy0H976XU)
- ❖ LES CORVÉES DANS LE FORT :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=U51pN3grKDI](http://www.youtube.com/watch?v=U51pN3grKDI)
- ❖ QUITTER LE FORT EN FLAMME :
 - [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=H-08KZo4HXMM](http://www.youtube.com/watch?v=H-08KZo4HXMM)